Caisse de change

FORMATION EXTERNE

Qualifiante non certifiante.

Sommaire

Objectif(s) 2
Publics et Pré-requis 2
Durée 3
Méthodes Pédagogiques 3
Programme 5
Moyens Pédagogiques 7
Moyens d'encadrement: 7
Dispositif de suivi 8
Dispositif d'appréciation des résultats 8

Objectif(s)

L'objectif d'une action de formation professionnelle correspond au but précis qu'elle se propose d'atteindre et vise une évolution des savoirs et des savoir-faire des bénéficiaires de l'action à partir de leurs connaissances, compétences, qualifications et besoins.

- ✓ **Acquérir les compétences techniques et fonctionnelles en vue d'accéder au poste de Caissier de change**

Compétences techniques et fonctionnelles à acquérir :

- Connaître les obligations règlementaires
- Maîtriser les principales fonctionnalités de GAEA
- Etre capable de prendre en charge une caisse
- Capacité à réaliser une situation de caisse
- Etre apte à réaliser des transactions, conversions

Publics et Pré-requis

- être âgé de 18 ans,
- posséder un casier judiciaire vierge et être inscrit sur les listes électorales ou appartenir à un pays membre de l'Union européenne.
- Formation Initiale:
  - Sans niveau spécifique
- Publics concernés:
  - Nouvel employé dans un casino
  - Personnel de casino en poste
- Capacité : 5 stagiaires

Durée

L'action de formation sera d'une durée de 2 journées, réparties comme suit :

1er JOUR :

- Matin :
  - les obligations réglementaires
  - les obligations déontologiques
- Apres midi :
  - Le matériel de caisse
  - La sécurité

2EME JOUR :

- L'informatique : Gaea

Méthodes Pédagogiques

Une méthode pédagogique décrit le moyen pédagogique adopté par le formateur pour favoriser l'apprentissage et atteindre son objectif pédagogique.

Le CFPC distingue 4 méthodes pédagogiques :

- Passive, expositive ou magistrale.
- Démonstrative ou du modèle,
- Interrogative ou maïeutique,
- Active ou de découverte

Elles peuvent être pratiquées dans une séquence pédagogique, soit individualisée, soit en petits ou grands groupes avec ou sans la médiation d'outils pédagogiques.

1. **Méthode passive, expositive ou magistrale** :

Le formateur maîtrise un contenu structuré et transmet ses connaissances sous forme d'exposé : c'est le cours magistral

2. Méthode démonstrative ou du modèle :

Le formateur détermine un chemin pédagogique : il montre, fait faire ensuite et fait formuler le stagiaire pour évaluer le degré de compréhension.

Cette méthode suit l'enchaînement suivant :

- Montrer (démonstration),
- Faire faire (expérimentation)
- Et faire dire (reformulation).

La stagiaire acquiert un savoir-faire par simple imitation.

3. Méthode interrogative ou maïeutique :

Le stagiaire est reconnu comme possédant des éléments de connaissance ou des représentations du contenu à acquérir. A l'aide d'un questionnement approprié, le formateur permet au stagiaire de construire ses connaissances par lui-même ou de faire des liens et de donner du sens à ces éléments épars.

4. Méthode active ou de découverte :

Le formateur crée un scénario pédagogique avec du matériel qui permet d'utiliser les essais, les erreurs et le tâtonnement pour apprendre.

Il mobilise l'expérience personnelle du stagiaire ou celle d'un groupe pour apprécier la situation et résoudre le problème avec leurs moyens.
Le travail intra cognitif et le travail co-élaboratif entre pairs sont favorisés.

Cette méthode suit l'enchaînement suivant :

- Faire faire au stagiaire,
- Faire dire au stagiaire
- Le stagiaire reformule.

Programme :

Accueil des participants et présentation

Présentation du programme de la journée : la journée type d'un caissier de change MAS et/ou JT dans le cadre de la réglementation des jeux et des procédures s'y rapportant :

Jour 1

A/ Matériels de caisse

- Percompta /Scancoin
- Ordinateur
- TPE
- Imprimante Chèques
- Lecteur codes barre
- Imprimante TITO
- Compteuses de billets

B/ L'informatique : Gaea

- Prise de caisse – Notion de dotation initiale
- Les transactions – Notion d'entrées/sorties
    - Espèces
    - Chèques
    - Cartes bleues
    - Devises
    - Les jetons
    - Les cartes monétiques
        - Anonymes
        - Players : avantages et inconvénients / le DFT
    - Le Tito
    - Le Tito promo
    - Les offres promotionnelles / Crédits Promotionnels.
        - Les offres spéciales

        - Les coupons offres spéciales
    - La conversion d'€ fidélité en Crédits Promotionnels.
    - Les inscriptions Poker et Bingo
    - Les pourboires
    - Les Orphelins
    - Les fausses pièces et monnaies étrangères.
    - Les jetons abimés

- La fin de service
    - Clôture de caisse
    - Les erreurs de caisse
    - La passation de caisse
    - La déclôture de caisse

- Les relations avec le coffre
    - Echanges
    - Réapprovisionnement

C/ Les obligations réglementaires

- Les changes >2000€ / Contrôle des changes
- Les poches cousues art 9 / art 11 Justification de caisse et des valeurs à tout moment
- Supérieur hiérarchique : MCD
- Tracfin
- Adictel
- La video / Son
- Tabler les billets
- Annonce à haute voix

D/ Les obligations déontologiques

- La discrétion
- La tenue vestimentaire
- L'accueil client

E/ La sécurité

- Mise en sécurité des fonds
- Comportement en cas d'attaque

Moyens Pédagogiques

- Salle de formation spécifique
- Séquences de formation "intégrée" réalisées en situation d'exploitation du casino.
- Supports pédagogiques et techniques sous format papier et informatique

Moyens d'encadrement :

Nom : MEARINI Fabrice

Statut : Responsable coffre principal en poste au casino du Lyon vert

Titulaire de l'habitation de pédagogie initiale et commune de formateur

Certificat de Compétences en Entreprise (CCE) "Exercer la mission de formateur en entreprise"

Dispositif de suivi

- Feuilles de présence émargées par les stagiaires et le formateur,
- Questions orales ou écrites (QCM…),
- Mises en situation,
- Fiches d'évaluation,
- Compte rendu du formateur par module de formation.

Dispositif d'appréciation des résultats

1. **Les 3 niveaux de compétences retenus**

Niveau	Compétence
A	**Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont très développées.** Le caissier sait utiliser de manière autonome sa compétence pour gérer toutes les situations. Il est reconnu comme expert dans ce domaine de compétences. Il est capable de former un collègue à l'acquisition ou au développement de la compétence en question.
B	**Les connaissances nécessaires à la maitrise de la compétence sont acquises.** Le caissier sait les utiliser, de manière autonome, dans des situations courantes. Le recours à la hiérarchie pour exercer la compétence reste ponctuel si la situation le nécessite.

C	**Les bases élémentaires de la compétence sont acquises.** Le caissier sait les utiliser pour faire face à des situations simples. Dès que la situation se complexifie, il sollicite l'aide d'une personne maitrisant la compétence en question.

2. Le nombre de points attribués par niveau

Niveau A = 4 points	Niveau B = 2 points	Niveau C = 1 point

3. Niveau de compétence requis à partir des critères d'évaluation déterminés

Compétences	Niveau	Nombre de points	Coefficient	Résultat
Connaissances des obligations règlementaires			2	
Aptitude à manipuler, gérer, prendre en charge une caisse			1	
Connaissance de GAEA			3	
Fonctionnement d'une caisse			1	
Connaissance des transactions, conversions.			2	
Présentation, rôle du matériel périphérique			1.5	

Aptitude au travail d'équipe (relations avec le coffre)			1	
Détermination des erreurs de caisse, clôture de caisse			1	
Aptitude à prendre des décisions, rendre compte			1.5	
Maitrise de l'informatique (hardware)			1	
Aptitude à renseigner les clients			2	
Total				